PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SDN 2 BAGIK PAYUNG TIMUR

Habibah[1], Ida Wahyu Wijaya[2], Taurinda Mahardiyanti[3]
[1,2,3] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Doktor Nugroho Magetan
habibahenj@gmail.com

ABSTRACT

This study looks at how using the Problem Based Learning method, along with digital learning tools, affects the learning results in Pancasila Education for fourth-grade students at SDN 2 Bagik Payung Timur. The low level of learning success among students was affected, along with other reasons, by the limited use of interactive learning tools and the ongoing use of traditional teaching methods. This study used a quantitative method and followed a one-group pretest-posttest design. The population and sample included 32 fourth-grade students who were chosen using saturated sampling. Data was gathered through a written exam that had 35 multiple-choice questions and was then examined using IBM SPSS with a paired samples t-test. The Shapiro-Wilk test showed that the data from the pretest and posttest followed a normal distribution. The average score before the test was 60.78, and it went up to 78.85 after the test. The t-test for paired samples showed a significance level of 0.000, which is less than 0.05. Because of this, we rejected the null hypothesis and accepted the alternative hypothesis. The results show that using problem-based learning with digital media had a big impact on how well fourth-grade students at SDN 2 Bagik Payung Timur learned about Pancasila education.

Keywords: *Problem Based Learning, digital media, learning outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak penggunaan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang didukung oleh media pembelajaran digital terhadap prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SDN 2 Bagik Payung Timur. Kurangnya hasil belajar siswa di antaranya disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan masih banyaknya metode pengajaran yang tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian pre-eksperimen yaitu one-group pretest-posttest. Populasi serta sampel penelitian terdiri dari 32 siswa kelas IV yang dipilih dengan menggunakan teknik sampel jenuh. Data dikumpulkan menggunakan tes tertulis yang berupa 35 soal pilihan ganda, sedangkan analisis data dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS melalui uji paired samples t-test. Berdasarkan uji Shapiro-Wilk, terlihat bahwa data pretest dan posttest memiliki distribusi normal. Penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 60,78 naik menjadi 78,85 pada posttest. Uji t pasangan sampel menunjukkan nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, H0 ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan model Problem Based Learning yang didukung oleh media digital ternyata

berdampak cukup besar terhadap kemajuan belajar siswa kelas IV SDN 2 Bagik Payung Timur dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, media digital, hasil belajar*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah kebutuhan penting dalam hidup manusia yang membantu mengembangkan kemampuan dan keterampilan seseorang agar bisa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dengan pendidikan, kualitas orang-orang bisa ditingkatkan baik dalam pemahaman konsep maupun keterampilan teknis, sehingga mampu membantu proses perubahan dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan sangat berkaitan dengan pembelajaran karena pembelajaran menjadi bagian penting dalam proses pendidikan, terutama melalui hubungan antara guru dan siswa. Maka itu, guru harus memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

Model pembelajaran berperan penting dalam menentukan cara sebuah materi diberikan dan dipahami oleh para siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dapat membuat mereka lebih tertarik belajar, sehingga memengaruhi hasil belajar yang mereka dapatkan.

Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa dalam proses belajar mengajar Pendidikan Pancasila, guru masih lebih sering menggunakan alat bantu belajar yang tradisional, sehingga tingkat pemahaman siswa dalam belajar masih tergolong tidak terlalu baik. Kondisi itu bisa dilihat dari masih banyak siswa yang belum bisa menerapkan nilai mencintai sesama manusia dan lingkungan, serta menghargai keberagaman dalam kehidupan sehari-hari, contohnya seperti kebiasaan membuang sampah sembarangan dan kurangnya perhatian terhadap lingkungan sekolah.

Problem Based Learning (PBL) adalah cara belajar yang menggunakan masalah nyata sebagai acuan dalam proses belajar, sehingga siswa terstimulasi untuk berpikir secara kritis dan mencari jawaban atas masalah yang diberikan. Dalam menerapkan PBL, guru berperan

sebagai fasilitator dengan memberikan masalah, mengajukan pertanyaan, serta membimbing proses penyelidikan dan diskusi. Kondisi tersebut membantu siswa melatih kemampuan berpikir kritis dan memperkuat partisipasi mereka dalam proses belajar.

Perkembangan teknologi juga memberi peluang bagi guru untuk menggunakan berbagai bentuk media pembelajaran digital, seperti video animasi, podcast, komik digital, dan aplikasi pembelajaran. Menggunakan media tersebut bisa membantu menampilkan materi dengan melibatkan berbagai indra siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini dilakukan agar bisa memahami pengaruh penggunaan model Problem Based Learning dengan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Bagik Payung Timur dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan memperoleh data melalui pemberian perlakuan secara langsung terhadap objek penelitian.

Penelitian dilakukan pada satu kelompok tanpa menggunakan kelas kontrol dengan rancangan pre-experimental one-group pretest-posttest design. Dalam rancangan tersebut, siswa terlebih dahulu diberikan pretest (O1) untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian memperoleh perlakuan (X) berupa pembelajaran menggunakan model PBL dengan media digital, dan setelah itu diberikan posttest (O2) untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas IV SDN 2 Bagik Payung Timur, Kecamatan Suralaga. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 32 orang, terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh sehingga seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian.

Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes tertulis berbentuk pilihan ganda yang terdiri atas 35 soal dengan empat pilihan jawaban. Setiap jawaban yang benar memperoleh skor

1, sedangkan jawaban yang salah diberikan skor 0.

Data penelitian kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk sebagai uji prasyarat dan paired samples t-test sebagai uji hipotesis dengan bantuan IBM SPSS Statistics pada tingkat signifikansi 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 32 siswa kelas empat dari SDN 2 Bagik Payung Timur. Pretest diadakan pada tanggal 13 April 2026 dengan maksud untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mereka menerima perlakuan. Setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model Problem Based Learning yang didukung oleh media pembelajaran digital, posttest kemudian diberikan pada tanggal 18 April 2026.

Hasil belajar siswa secara rata-rata meningkat dari 60,78 pada tes awal menjadi 78,85 pada tes akhir. Selain rata-rata, median, modus, nilai terkecil, dan nilai terbesar juga meningkat. Sebaliknya, varians turun dari 34,95 menjadi 30,91, yang menunjukkan bahwa nilai posttest lebih merata dibandingkan dengan nilai pretest.

Secara klasik, tingkat kesenjangan siswa pada pretest adalah 31,25%, namun setelah diberikan perlakuan, semua siswa atau 100% telah mencapai KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan belajar siswa meningkat setelah digunakan metode Problem Based Learning yang didukung oleh alat pembelajaran digital.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest	Posttest
N	32	32
Mean	60,78	78,85
Median	60	77
Modus	60	72
Varians	34,95	30,91
Skor Minimum	51	66
Skor Maksimum	72	85

Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai signifikansi untuk data pretest adalah 0,594 dan untuk posttest adalah 0,191. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data pretest dan posttest disimpulkan memiliki distribusi normal dan memenuhi syarat untuk menggunakan uji parametrik.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Sig. (Shapiro-Wilk)	Keterangan
Pretest	0,594	Normal
Posttest	0,191	Normal

Uji t pasangan sampel menunjukkan nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05), hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model Problem Based Learning yang didukung oleh media pembelajaran digital memiliki dampak yang nyata terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SDN 2 Bagik Payung Timur.

Tabel 3 Hasil Uji Paired Samples t-Test

Pasangan	Mean Selisih	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest	-14,69	-128,923	31	0,000

Peningkatan hasil belajar ini sesuai dengan ciri khas PBL yang membuat siswa terlibat aktif dalam memecahkan masalah nyata yang terkait dengan materi Pancasila. Dengan mengikuti kegiatan pemecahan masalah, siswa tidak hanya menghafal pengetahuan, tetapi juga bisa lebih memahami simbol-simbol dan nilai-nilai Pancasila secara lebih dalam.

Kegiatan kelompok, diskusi, dan presentasi hasil kerja dalam pembelajaran PBL dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat siswa selama mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media digital juga membantu dalam menerapkan PBL karena materi bisa disajikan dalam bentuk visual yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Gabungan model PBL dengan media digital membuat proses belajar yang dulunya lebih bergantung pada guru menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, siswa memiliki peluang lebih besar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang digabungkan dengan media pembelajaran digital berdampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SDN 2 Bagik Payung Timur.

Nilai rata-rata prestasi belajar siswa meningkat dari 60,78 pada tes awal menjadi 78,85 pada tes akhir.

Uji statistik menggunakan paired samples t-test menghasilkan nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih rendah dari 0,05, sehingga hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima.

Dengan demikian, penggunaan model Problem Based Learning yang didukung oleh media pembelajaran digital bisa menjadi salah satu pilihan alternatif untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, kemampuan berpikir kritis, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmar, H., Budi, P., Ahmad, M., Mushawwir, A., & Khaidir, Z. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning: Literature Review. Jurnal Keperawatan Muhammadiyah.

Asrifah, S., Solihatin, E., Arif, A., Rusmono, & Iasha, V. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Siswa Kelas V SDN Pondok Pinang 05. Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya, 16(30), 183–193.

Auralia, L. S., & Intani, C. G. (2025). Analisis Implementasi Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Dalam Pembelajaran PKn Berbasis Media Interaktif SDN 1 Ambarawa. Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, 2(11).

Dr.PH, I. K. S., S.K.M., M.P.H. (2022). Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian. Penerbit Andi.

Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Konvensional Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4(3), 1529–1534.

Paling, S., Fatqurhohman, Makmur, A., Yati, Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., Djamilah, S., Ratnadewi, Suhendi, H. Y., & Irvani, A. I. (2024). Media Pembelajaran Digital. Tohar Media.

Sanjaya, W., Darmawan, D., & Supriadie, D. (2018). Pengembangan Perangkat Kurikulum Dan Rancangan Pembelajaran. Pedagogia, 12(2), 126–135.

Sihotang, W. S., Tanjung, D. S., Simarmata, E. J., Gaol, R. L., & Sinaga, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas VI Di SD Budi Mulia Binjohara Kecamatan Manduamas Tahun Pembelajaran 2024/2025. Jurnal Ilmiah Aquinas, 33–44.